

STREET FIGHTER II'

ストリートファイターIIダッシュ

完全ガイドブック 武人への道 攻略準備編

格闘界に君臨する四天王の恐怖と
それに立ち向かう者たちの技を伝授!

CONTENTS

カプコンみずからの手によってメガドライブに移植される『ストリートファイターIIダッシュ（以後ダッシュと略）』。今回は、メガドライブ版の最新情報から対戦の基本テクニック、そして『ダッシュ』ならではの四天王にスポットを当てて徹底紹介していこう。



対戦という名の武人たちの"祭り"

もうすぐ完成、メガドライブ版『ダッシュ』 史上最強の闘いまであとわずか…

業務用の興奮がメガドライブで再現されるという事実に、ファンの誰もが驚いた先月の突然の発表。ただし、残念なことをお伝えしなければならない。それは、6月発売予定が未定になってしまったことである。その代わりという訳ではないがうれしいニュースを1つ。それは、『ダッシュ』専用のコントローラ「CPSファイター」のメガドライブ版が発売されることになったのだ。発売時期、価格ともに未定であるが、くわしい情報が入り次第お伝えしよう。



⬅メガドライブ専用のCPSファイターだ!

最新バージョンプレイリポート

前号は、GENESIS版（海外版）のサンプルロムで画面写真などを紹介したが、今号はすべてメガドライブ版からの紹介となる。

GENESIS版では四天王の名前が日本のものとは違うのだが、それがきちんと直っていた。また、先月の段階ではカットされていた技のいくつかが増えていて、より業務用に近いものになっていた。

マニアなら気になる点もあるが、『ストリートファイターII（以下ストIIと略)』シリーズの醍醐味である、対戦プレイの面白さは十分堪能できるデキといえるだろう。



⬆正真正銘のメガドライブ版『ダッシュ』。編集部では対戦が盛んだぞ





第1章 修行編

『ストII』のシステムから闘い方まで
基本的な部分を徹底解説

12人の格闘家から1人を選び、史上最強を目指して闘う

世界は広い…どこにどれ程の力を秘めた強者がいるかはわからない。格闘家たちはそんな強者と闘う日のために、己の技に磨きをかける日々を過ごす…。

この『ダッシュ』の世界には、それぞれ能力や持ち技の異なる12人の格闘家が存在する。プレイヤーはその中から１人を選び、世界各地で待ち受ける格闘家たちと闘っていくのだ。



『ストII』の主人公8人と四天王、総勢12人から選べるようになった『ダッシュ』。まずは全員試してみるといいかも

世界各国で待ち受ける屈強の格闘家たち

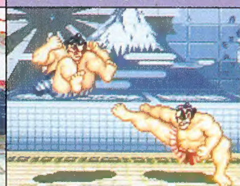
リュウ JAPAN



ケン U.S.A.



エドモンド本田 JAPAN



春麗 CHINA



ブランカ BRAZIL



ザンギエフ U.S.S.R.



ガイル U.S.A.



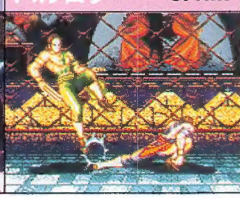
ダルシム INDIA



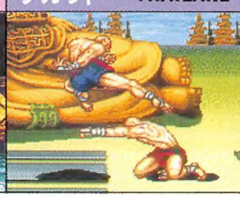
M.バイソン U.S.A.



バルログ SPAIN



サガット THAILAND



ベガ THAILAND



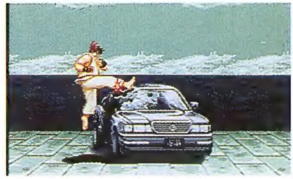
1人プレイはコンピュータを相手に闘う

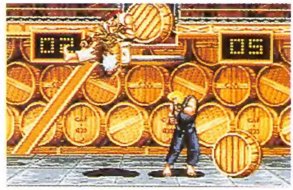
自分の選んだキャラと対戦相手とで、１対１の闘いを繰り広げる『ストII』シリーズ。１人プレイはコンピュータが操るキャラを対戦相手に、世界各地を巡りながら闘っていく。

対戦相手は全部で12人。つまり『ダッシュ』では同キャラ対戦が可能になったので、自分以外のキャラ11人に加え、自分自身（色違いのプレイヤーキャラ）とも闘わなければならなくなった。そして12人全員に勝ち抜けばエンディングとなるのだ。業務用にあった3つのボーナスステージは、メガドライブ版では１つ減ってしまったが、残りの2つは業務用同様に再現している。



⭡色違いの春麗同士の闘いだ


⭡車を壊すボーナスステージ


⭡次々と上から落ちてくるタルを壊していくボーナスステージ

2人のプレイヤー同士が闘える対戦プレイ

『ストII』シリーズの魅力の大部分を占めるといっても過言ではない、2人のプレイヤーが闘う対戦プレイ。相手のプレイヤーの技量がそのままキャラの強さに反映するため、同じぐらいの実力を持った人同士が対戦すると、かなり白熱した闘いになることは間違いない。

なお、メガドライブ版にはスーパーファミコン版『ストII』と同様に、対戦専用のVSバトルモードがついている。


⭡思わず叫んでしまう熱い対戦


⭡ライバルがいるから自分も強くなれる。それが対戦の楽しさだ



⭡達人同士の闘いでは技術のほかにも、強い精神力がなければ勝てない！

1人プレイに乱入できる

業務用の乱入対戦と同様に、１人がコンピュータと闘っているときは、もう片方のコントローラ（パッド）のスタートボタンを押すといつでも乱入できる。そして試合に勝った方が、そのキャラでコンピュータとの対戦を続けていくわけだ。VSバトルモードとは違い、ボーナスステージでも闘う（？）ことができるぞ。



⭡スタートボタンで乱入可能！



⭡勝てば続きがプレイできる


⭡ボーナスステージでも闘える。ただし体力は減らない

基本攻撃

闘いの基本は己の技を知ること

格闘家たちの攻撃は、パンチボタン3つ(小・中・大)とキックボタン3つ(小・中・大)の合計6つのボタンと方向ボタンを組み合わせて行う。

操作面での業務用との違いは、スティックからパッドになったことが挙げられる。3ボタンのパッドでもボタン設定によりプレイできるが、やはり「ファイティングパッド6B」を用意しておきたい。ボタンの配置に関しては業務用と同じであるから、スーパーファミコンのパッドよりは操作性は良いといえるだろう(慣れの問題はあるが)。



○「ファイティングパッド6B」は2500円(税別)で発売中!

パンチ攻撃

ボタンによって小・中・大の威力のパンチ攻撃をする。さらに、相手との距離(間合い)によっては、同じボタンでもポーズ(グラフィック)が変わる。



○小のパンチは連続して出せる

キック攻撃

パンチと同様に小・中・大の威力のキック攻撃がある。なお、しゃがんだ状態で出すキックは足払いと呼ばれることが多いため、本書でもその例にならった。



○春麗の闘いは蹴り技が中心

ジャンプ攻撃

方向ボタンを上方向(上、左上、右上)に押し、パンチかキックを押すと、空中からの攻撃ができる。攻撃ボタンを押さなければただのジャンプになる。



○着地寸前に技を出すと効果的

投げ技・つかみ技

相手に近づいて方向ボタンの右か左を押しながらパンチかキックのボタンを押すと、相手を投げたり、つかんで攻撃できる。接近戦では重要な攻撃手段だ。



○投げは必殺技の次に強力な技

鉄壁の防御なくして強敵に勝つことはない

いかに強力な攻撃ができるようになっても、相手からの攻撃をくらってばかりでは勝つことはできない。ましてや上級者が相手では、なおさらのことだ。そこで役に立つのが防御(ガード)である。なぜなら、防御は必殺技と投げ技、つかみ技以外の攻撃のダメージを0にできるからだ。

防御のやり方は簡単で、相手と反対方向に方向ボタンを押すだけだ。ただし、実際は立った状態としゃがんだ状態で防御を使い分けなければならない。

立ちガード

主に相手がジャンプ攻撃をしてきたときに使う。相手が足払いやしゃがみパンチなどの攻撃をしてきた場合はガードできない。相手が右側にいる場合は方向ボタンの左を押し、左側にいる場合は右を押せば立ちガードになる。



○昇龍拳が確実に出せないうちは立ちガードするのもひとつの手だ

しゃがみガード

主に相手が歩いてきた場合、足払いなどを防ぐために使う。相手がジャンプ攻撃をしてきた場合はガードできない。相手が右側にいる場合は方向ボタンの左下を押し、左側にいる場合は右下を押せばしゃがみガードになる。



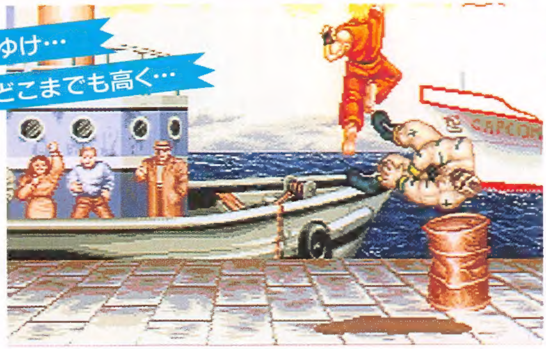
○タメ系の必殺技を持つキャラは、ガードしながらのタメが可能だ

必殺技

それぞれの道を極め、身につけた強力な技

特殊な操作（コマンド入力）をすると、各キャラオリジナルの強力な必殺技を出すことができる。必殺技は当たれば相手に大きなダメージを与えられるが、外すとスキができて相手に反撃のチャンスを与えてしまうので、タイミングを考えて使いたい。

技によってコマンドの入力方法は異なるが、だいたいはここで紹介する3つに分類できる。



○昇龍拳はリュウとケンの最大奥義。特にケンの大昇龍拳（大パンチで出す昇龍拳）は高く、そして横にグンと伸びる！

コマンド系

方向ボタンを決められた順番通りに押し、最後に攻撃ボタンを押す方式の必殺技。長所は思ったときにいつでも出せること。短所はコマンドが複雑で、慣れるまでに時間がかかることだ。とにかく、いつでも出せるようになるまで練習あるのみ。



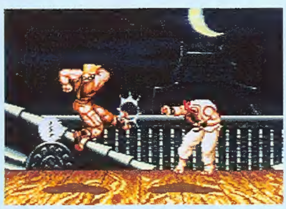
○昇龍拳と同じコマンドのサガットのタイガーアッパーカット。ギリギリまで引きつけて出そう！



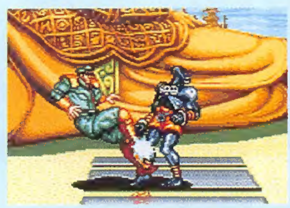
○コマンド系の技の中でも、最も難しい部類のザンギエフのスクリューパイルドライバー

タメ系

方向ボタンを決められた方向に一定時間押し続け（タメ）、反対方向と同時に攻撃ボタンを押す方式の必殺技。長所はコマンドが簡単で技が出しやすいこと。短所は思ったときにいつでも出せないこと。タメている時間を身体で覚えるのがコツ。



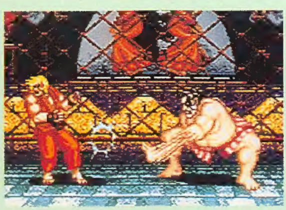
○ガイルのサマーソルトキック。下方向にタメる技なので、しゃがみガードをしながらタメられる



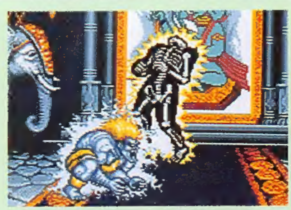
○ベガのダブルニープレスもタメ系の技。スキが少なく与えるダメージも大きい悪の技である

ボタン連打系

攻撃ボタンを連打する方式の必殺技。長所はコマンドが最も簡単なことと、ガードの状態からも体力を減らし（削り）やすいこと。短所は連射能力が必要なこと。連打系の技は『ダッシュ』では出しやすくなったが、それでもパッドではつらい。



○本田の百裂張り手は連打系の技。手に当たり判定があるが、出した状態で前後に動ける

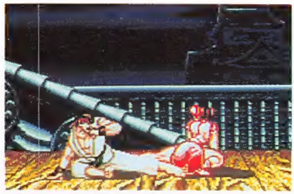


○ブランカのエレクトリックサンダーも連打系の技。『ダッシュ』では少ない連打で出せるのだ

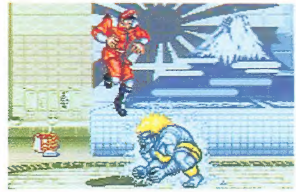
基本的戦術

強敵たちに勝ち抜くための基礎知識

ここでは対戦格闘ゲームにおける基礎知識的な部分を紹介していく。『ダッシュ』のキャラ12人に共通する闘い方はもちろんのこと、他の格闘ゲームにもいえるような基本的な闘い方を4つのポイントに絞って詳しく解説していこう。



○達人同士の闘いは、大技よりも小技の技量の優れた者が勝つ



○とにかく対戦は経験が命。闘いの中から少しずつ技を覚えるのだ

其の壱 相手との間合いを常に測る

常に自分のペースで闘いたいならば、自分の動かすキャラの得意な間合い(相手との距離)で闘うことを心掛けよう。ザンギエフのような飛び道具を持たないキャラは、相手に接近するまでは攻撃できないので、間合いを近づける。反対に手足が伸びるダルシムは、遠い間合いで相手を近づかせない闘いをしていきたい。まずはどのキャラを使う場合でも、闘いの中から得意な間合いを把握していこう。



○ザンギエフは接近戦が得意



○ダルシムは接近戦が苦手なので、相手との間合いを離して闘う

必殺技で間合いを詰める

必殺技によっては、ボタンで移動距離を調節できるものがあるので、それを応用して間合いを詰めることもできる。つまり、必殺技を次の攻撃につなぐための移動手段として使うわけだ。ブランカの場合、ローリングアタックで間合いを詰めて、着地と同時に電撃を出すといった攻撃例である。



○小ローリングで接近！

其の弐 技の強弱を使い分ける

小のボタンで出す攻撃は威力が弱いが、スキが少なく連打ができる。反対に大のボタンで出す攻撃は威力が強いが、当たらなければ大きなスキができてしまう(中のボタンはその中間)。

これは必殺技にもいえることで、ボタンによって威力やスキが変わる。なお飛び道具を持つキャラは、小・中・大のボタンで飛行スピードを変えられるので、緩急をつけて出すようにしよう。



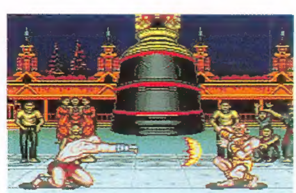
○むやみに大の昇龍拳を出すと、落ち際を反撃されてしまう



○リュウの短い足を生かした小足払いの連打。通称ダーク



○大足払いはスキが大きいが、相手を転ばすことができるのだ



○遅い飛び道具は、動きの遅いキャラにとっては嫌な攻撃である

其の参 返し技を覚えよう

相手の攻撃は防御すればダメージはないが、攻撃できるチャンスがあれば返し技(カウンター)を狙っていきたい。特に対戦プレイでは、数多くの攻撃に対する返し技を多く知っている者が断然に有利に闘えるからだ。まずは、相手のジャンプ攻撃を反撃できる対空兵器を覚えることから始めると良いだろう。



必殺技でなくても返せるぞ



相手のジャンプ攻撃を封じろ



上昇中は完全に無敵の昇龍拳。引きつけて出せば威力アップ!



本田の対空兵器スーパー頭突き。通常は小のボタンで対応する

インターセプトを決めろ!

相手の攻撃と同時に、それに合わせて素早く攻撃することを「インターセプト」と呼ぶ。例としてリュウが立った状態で相手の足払いを誘い、相手が空振りをしたと同時に自分の足払いを当てる技だ。これは立った状態としゃがんだ状態では、足もとの当たり判定が違うのを利用している。



相手の足払いを誘って…



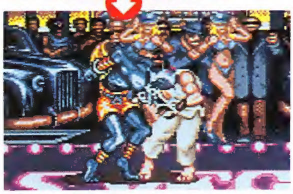
素早く反応して反撃するのだ

其の四 スキを突いて一気に攻めよう

相手が大技(大ボタンの攻撃や必殺技)に失敗したときは、絶好の反撃のチャンスである。例えばリュウ、ケンの波動拳は出した直後、しばらくの間動けなくなる(スキができる)ので、そこを狙って反撃ができるのだ。実際はパターン(対戦の場合は相手のクセ)を読んで跳び込まないと、逆に反撃されてしまう。ここでは、相手のスキを突いた攻めをいくつか紹介しよう。



スライディングからの頭突き



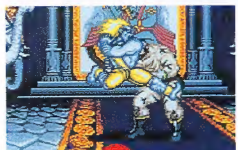
通称グランドストライクが成功



相手のソニックブームを先読みして、飛び蹴りで突っ込む



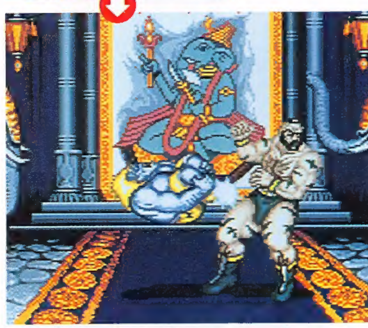
ヒットしたらすかさず足払い。相手の精神的ダメージは大きいぞ



通称欽ちゃんキックから…



中足払いにつないで…



最後はローリングアタック。ブランカ3段攻撃「欽中ロール」だ

用語解説

闘いの中から生まれた技や用語を解説

業務用の『ストII』が登場してから、すでに2年もの年月が流れた。その長き闘いの中から、数多くのテクニックや用語が生まれ、多くのプレイヤーに使われるようになった。

ここではその中から厳選して、基本的なものを紹介していく。今まで知らなかった人は、今後の対戦プレイに生かしてほしい。

打点

ジャンプ攻撃で相手に技を当てる高さ(位置)のこと。打点が低いと連続攻撃に持ち込みやすいので、ジャンプ攻撃は着地寸前に技を出すようにしよう。



跳び蹴りは相手の腹をねらう

ピヨる

気絶状態のこと。キャラの頭上をひよこが回ることから呼ばれるようになった。ひよこの代わりに星が回っていても「ピヨる」と呼ぶことに注意。



ピヨったー!! もうおしまいだ



星の場合でもピヨると呼ぶ

待ち

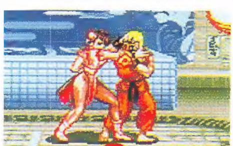
スキの少ない小の攻撃(小技)でけん制、もしくは何もしないで待ち、相手が攻撃してきたら返し技で反撃だけして勝つ戦法。「待ちガイル」のようにキャラの名前を後につけて呼ぶ。



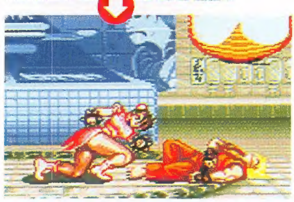
待ちガイルはしゃがみ状態でけん制しつつ、相手が跳ぶのを待つ

投げハメ

小技を当てて相手を防御状態にさせて、そのスキに投げる。その繰り返しだけで勝つ戦法。『ダッシュ』のコンピュータ戦では使えなくなっている。



小技を当てて防御させて…



そのスキに投げてしまう技。移動の速い春麗がやりやすい



タイミング次第で投げ返せる

くらい投げ

相手のジャンプ攻撃をくらう、もしくはわざとくらうと同時に、レバーを入れてボタン連打で投げる技。相手のジャンプ攻撃の打点が高い場合は、くらい投げが成功しやすい。



くらい投げを失敗すると、連続技をくらって負けることもある



自分の頭上に敵が落ちてきた場合は、くらい投げが成功しやすい

めくる

相手を飛び越えない感じで、ちょうど相手キャラの肩や背中に当たるようにジャンプ攻撃を出すこと。相手の裏側に回るので、裏回り攻撃とも呼ばれる。



ケンのめくり大キックが成功



本田のめくりスモウプレスだ

フェイント

対戦相手をだますための技。対コンピュータでは全く意味はないが、対戦プレイでは重要なテクニックの1つ。通常はスキの小さい小技で出すが、あえてスキの大きい大技で出す場合もある。対戦プレイでは、相手に自分の攻撃を読まれないようにするために、フェイントを交えて闘うようにしよう。



○リュウ、ケンの立ち小キックは波動拳だと思わせるフェイントだ



○本田の大足払いのフェイント。通称サークルフェイント

先読み

相手の次の行動を読んで、飛び込んだり、攻撃したりすること。同じ攻撃を続けたり、毎回攻撃をパターン化していると、逆に相手に先読みされてしまうのでフェイントが重要になる。



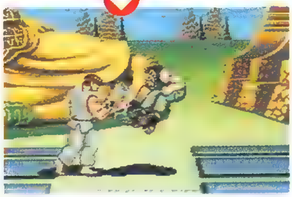
○先読み成功！　相手が動けないうちに連続攻撃を決めるのだ

鳥カゴ

リュウ、ケンの波動拳のような飛び道具を出し続けて、画面端に追い込んで抜けられないようにすること。本田やバイソンは抜け出すのに相当苦労する。



○波動拳を見てから飛び込むと



○昇龍拳のえじきとなる。波動拳を先読みして抜け出そう！

キャンセル技

パンチやキックなどの技を当てた瞬間に必殺技のコマンドを入力すると、技のグラフィックの一部がキャンセルされて必殺技がすぐ出ることを利用した技。アッパー昇龍拳が有名な技だ。

○アッパーを出した瞬間に昇龍拳のコマンドを入力すると…





○アッパーが戻るグラフィックがキャンセルされて昇龍拳が出る

空中投げ

春麗の龍星落やガイルのフライングメイヤー、そしてバルログのスターダストドロップなど、空中でも相手の近くでレバーとボタンで投げができる技を、総じて「空中投げ」と呼ぶ。



○空中から相手を地面に投げる

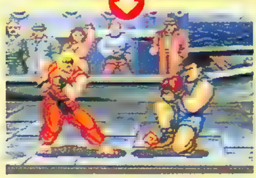


○空中投げの代表的なものといえば、春麗の龍星落でしょうね！

キャンセル技と連続技

相手に防御させるスキを与えずに、一気に体力を奪う連続技。その多くは、このページでも紹介したキャンセル技を利用したものが多い。コマンド入力のタイミングを覚えるまで難しいが、あきらめずに練習してマスターしよう。





○ケンの足払い波動拳。足払いが戻るグラフィックがキャンセルされて波動拳が出る



第2章 四天王編

悪の力に魅せられし者たちへ…
高い戦闘能力を持つ四天王を徹底分析

格闘界の頂点に立つ魔人 ベガ



高い戦闘能力を持つ四天王。その中でも最高の実力を持ち、なおかつ12人の格闘家の頂点に立つ男がベガである。彼の闘いは格闘技というよりも人殺しの技に近い。憎悪をサイコパワーに代えて、相手を闇に葬るのだ。

最高ランクの実力を持つ

ストーリー上だけではなく、実際の対戦プレイでも猛威を振るっている悪の帝王ベガ。彼の帝王の位置を不動にしているものは、強すぎる必殺技の存在だ。時代は悪を求めているのか？





◆サイコパワーを武器に闘う魔人



◆帝王に勝てる者はいないのか



◆ヘッドプレスで相手を踏みつけた後に出せるサマーソルトスカルダイバー

対戦相手を恐怖させる悪の必殺技



サイコクラッシャーアタック

悪のオーラで身を包み、相手に向かって飛んでいく技。対コンピュータ戦ではこの技だけでも勝ててしまうことが多い。相手の防御の上からも体力を減らしやすい。



ダブルニープレス

タメの時間は長いが、スキが小さく当たると気絶状態にしやすいという悪の帝王ならではの強力な技。この技の存在がベガの強さの大部分を占めている。



ヘッドプレス

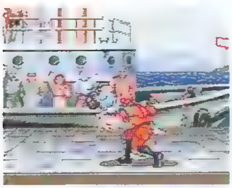
ジャンプして相手の頭を踏みつける技。踏みつけた後にパンチボタンを押すとサマーソルトスカルダイバーが出る。踏みつけを防御されたときは逃げたほうが良い。

サイコパワーを自在に操る魔人の攻撃方法

ベガは暗黒闘気であるサイコパワーで、自分の拳の力を倍増して闘う。そして、相手の力を出させずに勝つ戦法が基本だ。

パンチ攻撃

サイコパワーを拳からヒジにかけてためて出すパンチ攻撃。キックに比べるとリーチが短いので、攻め技よりも返し技として使う機会が多い。その中でも、特にしゃがみ大パンチやジャンプ大パンチが有効である。


悪のオーラが対戦相手にぶつけられる


竜巻旋風脚はしゃがみ大パンチで返す

キック攻撃

ベガのキック攻撃はリーチが長い。また移動速度の速さを生かして、足がギリギリ届くか届かないの位置で、相手を威圧するように攻めるとよい。もちろん立ちキック、しゃがみキックと変化をつけて出すこと。


リーチの長いベガのキック攻撃


しゃがみキックも混ぜて使う

投げ技

デッドリースルーと呼ばれるベガの投げ技。ベガは移動速度が速く、また投げの間合いも広いので投げ技は非常に強力である。また投げの強さを生かして、サイコクラッシャーやダブルニープレスなどの、必殺技のすぐ後に投げを決めることもできる。


投げの間合いが広いベガの投げ技


ベガの投げは強力なので、くらい投げなどがやりやすい

ベガの闘い方

スキあらば必殺技を使え

ベガは必殺技を中心とした闘いが主流となるが、必殺技だけでは勝てないことも事実である。リーチの長いキックで攻めながら必殺技のタメ時間を作り、相手が大技を空振りしたスキに必殺技を出すのが基本的な攻めである。


リーチの長いキックでけん制する


相手がミスしたらチャンス！

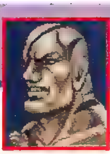

ダブルニープレスが中心の闘い

対空防御は？

ベガにとっては相手のジャンプ攻撃は嫌なものだが、返し技があることを忘れてはならない。リュウ、ガイル、ベガの跳び蹴りに対しては、着地点をねらってしゃがみ大パンチを使う。そのほかのキャラには、相手に向かってジャンプ大パンチ攻撃を出すとよい。


ジャンプ大パンチで迎え撃つ

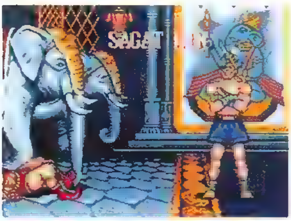
過去の敗北をバネに完全復活 サガット



かつては格闘界の帝王と呼ばれていたサガット。だが、リュウとの闘いで昇龍拳に敗れてしまう。リュウを倒すという目標を得た彼は、再び厳しい修行を繰り返し、新たな技を身につけて完全復活したのだ。



○帝王の座など俺には必要ない。今はただ一人の格闘家としてリュウと闘いたい…



○弟子のアドンと別れ、一人孤独に修行を積んで復活したサガット



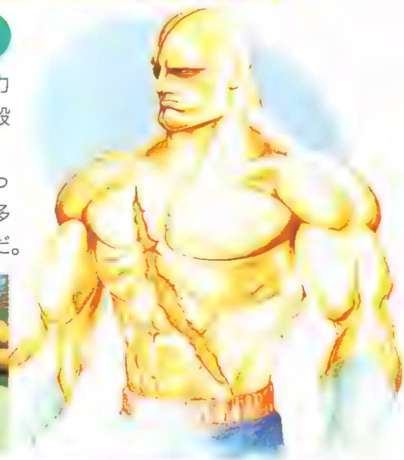
○ムエタイを極めただけあって、その攻撃力はハンパではない

攻撃力の高さで勝負

サガットは一発一発の攻撃力が高い。これは通常攻撃と必殺技のどちらにもいえることだ。だから相手との相打ちをねらった場合は、自分よりも相手に多くのダメージを与えられるのだ。



○立ちキックはどれも2段蹴りになる



リュウ・ケンの技をタイ式に改良した必殺技



タイガーショット

タイ式波動拳といえる技。上空を飛行するタイガーショットと、低空を飛行するグランドタイガーショットの2種類がある。グランドタイガーの方が使用頻度は高い。



タイガーアッパーカット

自分を敗北に追いやったリュウの昇龍拳から生まれた技。昇龍拳と違うのは、出た瞬間だけが無敵であること。相手を十分に引きつけて出すようにしよう。



タイガークラッシュ

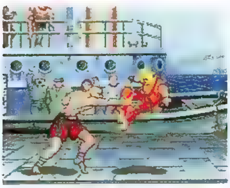
他の必殺技と違い、サガットが独自に開発した技。素早いジャンプから膝蹴りを出すため、奇襲として使える技である。至近距離では2発当てることができる。

巨体から繰り出される強力なムエタイの技

サガットの闘いは攻撃力を生かした大の攻撃が中心。また、移動速度が遅いという欠点もリーチの長さで十分補える。

パンチ攻撃

大パンチで出るタイガーストレートが強力。これは特にリーチが長く、また威力があるので相打ちをねらうときにはもってこいの技だ。しゃがみパンチはグランドタイガーショットのフェイントとして使うとよい。


立ち大パンチはリーチがかなりある


しゃがみパンチはフェイントに使える

キック攻撃

ムエタイを極めただけあって、サガットの蹴り技はすべて強力。立ちキックはすべて2段蹴りになるのが特徴。足払いは、見た目よりもリーチの長い大足払いを中心に使う。飛び道具を越えて届く跳び蹴りも強力である。

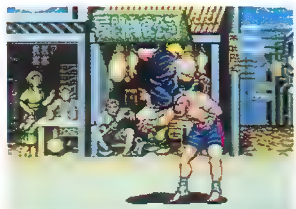

着地点に大足払いを当てよう


ジャンプキックのリーチも長い

投げ技

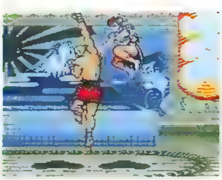
片手で豪快に投げるサガットのタイガーキャリー。サガットは移動速度が遅く、投げの間合いが狭いので自分から投げにいくことは少ない。ただしサガットは背が高いので、相手が飛び込んできた場合はくらい投げが成功しやすいようだ。


片手だけで投げるタイガーキャリー


サガットは背が高いので、くらい投げが成功しやすい

サガットの闘い方
高い攻撃力を活用せよ

サガットの闘い方はグランドタイガーショットで相手を跳ばせて、タイガーアッパーカットで撃ち落とすのが基本。つまりリュウ、ケンの闘い方に近い。また体力に余裕があれば、攻撃力の高さを生かして相打ちをねらう方法もある。


リュウ、ケンの闘い方が応用できる

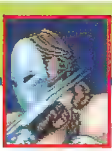

波動拳を見てからでも間に合う


飛び道具はやっぱり強力！

対空防御は？

相手の飛び込みに対しては、タイ式昇龍拳のタイガーアッパーカットで迎え撃とう。ただしギリギリまで引きつけて出すことを忘れないように。タイガーアッパーカットを出す自信がなければ、立ち大キックやジャンプキック、または着地点に大足払いを出そう。


タイガーアッパーカットが基本だ

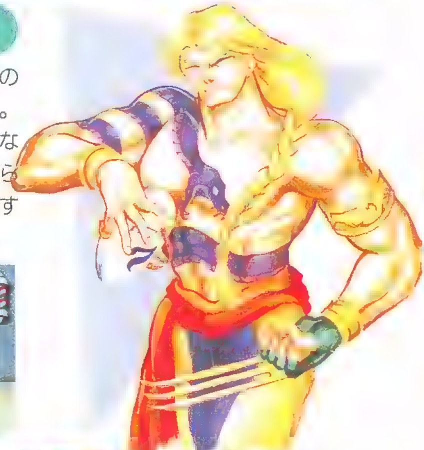


華麗な動きで闘いに美を演出バルログ

貴族の家系に生まれたバルログは、美に対して異常ともいえる執着心を持って育った。そのため、バルログは醜い相手を近づけないように長い爪と仮面を使って闘う。そして、闘いの中でも常に美しさを求めている。

全キャラ中最高の素早さ

バルログは全キャラ中最高のスピードを持つキャラである。画面中を自由自在に動き回りながら長い爪で攻撃し、スキあらば必殺技を当てて美しく勝利することがバルログの闘いだ。





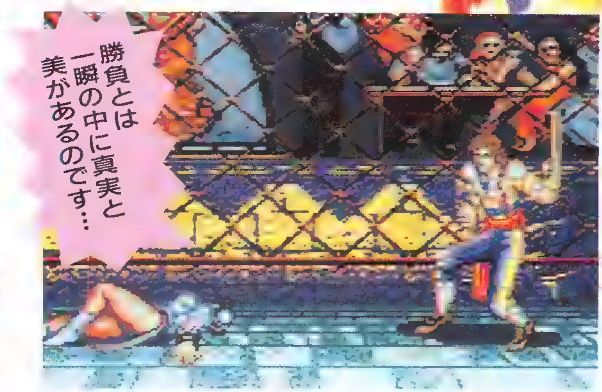
スペインステージでは金網に張りつくことができるのだ



素早い動きと長い爪がバルログの強み



バックスラッシュはバック転している間は無敵状態になる



バルログは闘いの中にも美を求め続ける。そして一瞬の中に美を見いだす…

空中と地上を自在に動きまわる必殺技



フライングバルセロナアタック

空中へ飛んだ後、早めにパンチボタンを押すと爪を広げて攻撃する技。空中で間合いを調節できるので、相手に爪の先を当てるように調節するとよい。



イズナドロップ

バルセロナアタックと同様に空中へ飛んだ後、相手の近くに間合いを調節して、一瞬のうちに投げてしまう技。美を追求するバルログならではの技といえる。



ローリングクリスタルフラッシュ

相手に向かって地面を転がりながら攻撃する技。回転中の攻撃にたいした威力はないが、最後に当たる爪の威力が大きい。防御の上から削りたいときにも有効である。

長い爪と素早さを生かした貴公子の攻撃

バルログは長い爪を使って闘うためリーチが長い。ただし、爪が折られるとリーチ、威力とも弱くなってしまうのだ。

パンチ攻撃

バルログの攻撃は爪があってこそ威力を発揮するものばかり。長い爪を生かして、相手に少しずつ確実にダメージ与えていく。もともと攻撃力は高いほうではないので、爪を折られてしまうとパンチは格段に弱くなる。



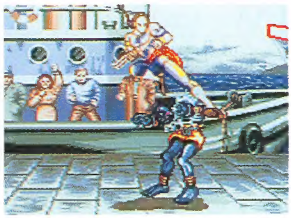
○しゃがみ中、大パンチを中心に使おう



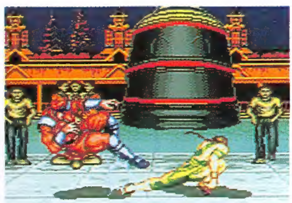
○爪が折れると一気に弱くなるバルログ

キック攻撃

立った状態でキックボタンを押すと、パンチボタンと同様に爪攻撃を出す。接近戦では、素早い動きを利用した跳び蹴りが効果的である。足払いでは、大ボタンで出すスライディングが有効な攻撃手段である。



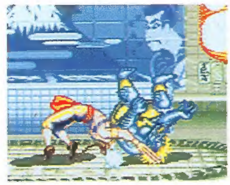
○接近戦では跳び蹴りが強力だ！



○大スライディングで転ばそう

投げ技

通常の投げはレインボースープレックス。投げの間合いが狭いが、足の速さで補うことができる。相手を飛び越えてからの投げも決めやすい。またバルログは空中投げを持ったキャラで、高いジャンプをする相手にはスターダストドロップが決まる。



○レインボースープレックスは地上戦用

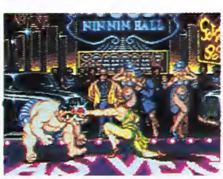


○春麗の龍星落のように、空中で敵を投げるスターダストドロップ

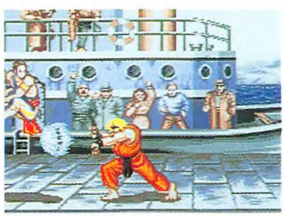
バルログの闘い方

華麗に舞って敵をかく乱

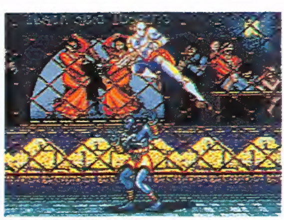
バルログは素早い動きができるので、間合いを自由自在にとれるのが大きな強みである。リーチの長い爪攻撃を中心に攻め、スキをついて必殺技を出す。攻めが単調にならないように、空中、地上を動き回って相手をかく乱しよう。



○爪で相手の体力を少しずつ奪っていく



○スキをついてのイズナドロップ



○飛び越してからの投げも強い

対空防御は？

通常は立ち中パンチで出すスパーククローで返せる。多少離れている場合は、しゃがみ中パンチのコンドルクローで代用してもよい。これらは爪があってこそはじめて威力を発揮する。またジャンプ大キックで出すシューティングスターで飛び込むのもよい。



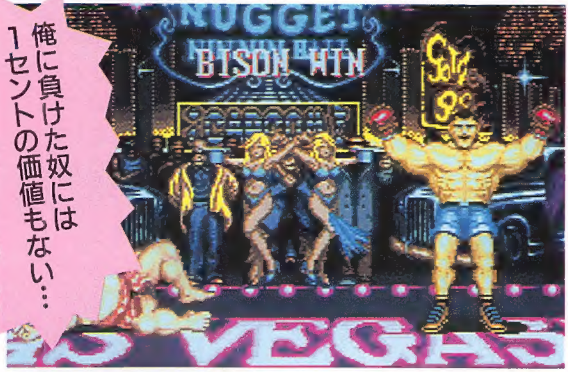
○立ち中パンチで返すのが基本

裏の世界に生きるボクサー M.（マイク）バイソン

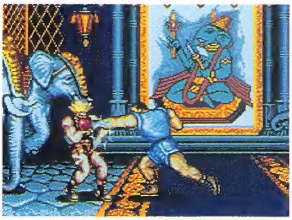


スラム街で生まれ育ち、ケンカに明け暮れた少年時代を過ごしたバイソン。一時はボクサーの道を歩むが、あまりの強さからボクシング界を追放された。今では賭けボクサーになり、挑戦者と闘う日々を過ごしている。

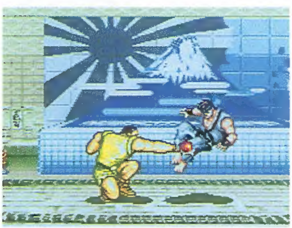
俺に負けた奴には1セントの価値もない…



◆欲望と金、そして力が支配する街ラスベガスで本当に信じられるのは自分の拳だけ



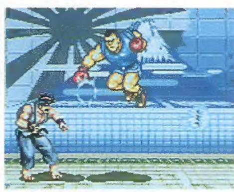
◆バイソンにとってのボクシングはケンカの延長にすぎない



◆ボクサーなので足技が使えない。出す攻撃はすべてパンチになる

パワーのみでの勝利はない

バイソンは四天王ではあるが、足もとへの攻めや飛び道具に弱いため、対戦では強いキャラとはいえない。強力なパンチも相手がスキを見せてくれないと、簡単に返されてしまうのだ。



◆相手の攻撃を読んでパンチを当てろ！



我流のボクシングスタイルから生まれた必殺技



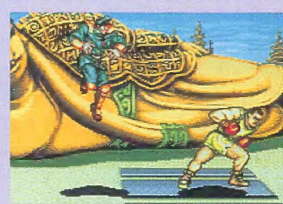
ダッシュストレート

ボクサーの素早いフットワークを生かして、相手に向かって突進しながらストレートを出す技。遠くから出すと簡単に返されるので、近い間合いで出すとよいだろう。



ダッシュアッパー

タメの時間がダッシュストレートよりも短くて済むのが特徴。ダッシュストレートと同様に、足払いで簡単に返されてしまう。相手がしゃがんでいると当たらない。



ターンパンチ

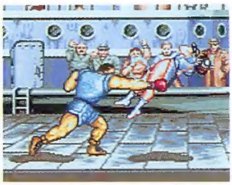
身体全体を使って放つパンチ。相手に一瞬背中を見せるので、大きなスキができてしまうのが欠点。パッドでボタンを3つ押したまま闘うのは非常に難しい。

ボクシングスタイルを基本とした拳技の数々

バイソンはボクサーであるから、キック攻撃は一切ない。キックボタンを押しても、すべてパンチが出てしまうのだ。

パンチ攻撃

ここでいうパンチ攻撃は、パンチボタンを使って出す攻撃を指す。立ち大パンチのストレートはリーチが長いので、遠めの間合いから攻撃するときに使う。立ち中パンチのアッパーは出るまでが速く、対空兵器に使える。



立ちストレートはリーチが長いぞ



空中からの攻めはブーメランフック

キック攻撃

キックボタンを使って出す攻撃を指す。しゃがみ大キックで出るレッグクラッシャーは、地上にいる敵を唯一転ばすことができる技だ。キックボタンの他の使い道としては、ターンパンチのタメに使われることが多い。



キックボタンでもパンチが出る



レッグクラッシャーで転ばそう

つかみ技

バイソンには投げ技はないが、つかみ技として存在するのがヘッドボマーだ。最初の一撃が強いのが特徴。使い方には相手の投げハメを防いだり、必殺技を防御させた後につかんだりすることが多い。起き上がりにいきなりつかんでもよい。



最初の一撃が強いヘッドボマー

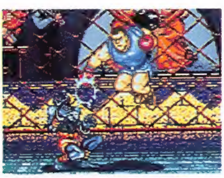


起き上がりのタイミングを間違えた相手にもヘッドボマーを使う

バイソンの闘い方

パンチのラッシュでKOせよ

足もとに気をつけながら、リーチの長いパンチや必殺技を当てて確実に相手のダメージを奪うこと。飛び道具を持った相手には、鳥カゴ状態にされるとほとんど抜け出せないので、飛び道具を先読みしてどんどん攻めていきたい。



逃げながらの大パンチも有効な手だ



足もとが弱いので注意が必要



必殺技でどんどん攻めよう

対空防御は?

間合いが離れている場合はダッシュアッパーを使う。ダッシュアッパーをタメていない場合は、しゃがみ大パンチで出すライジングアッパーを使おう。与えるダメージは多少減るが、出るのが速い立ち中パンチのバッファローアッパーを使ってもよい。



ダッシュアッパーで迎え撃つ

平成５年６月15日発行（毎月１回15日発行）第５巻第６号（通巻40号）



ストリートファイターⅡダッシュ

完全ガイドブック

武人への道 攻略準備編

メガドライブFAN

6月号特別付録①

©CAPCOM